

ESTILS

Buscant el Leonardo del segle XXI

L'animació audiovisual busca artistes totals, tècnics i creatius, per a un sector en creixement que l'any vinent generarà un volum de negoci d'uns 900 milions d'euros

NEREIDA CARRILLO
BARCELONA

Entre l'aula on s'està fent classe d'escultura i modelat i l'aula on s'està impartint l'assignatura de cinematografia, hi ha un petit habitatge que ha transformat la seva porta en la de *Monstruos SA*. La pel·lícula d'animació de Pixar que el 2012 -10 anys després de la seva estrena a Espanya- va tornar a les pantalles de cinema en 3D serveix d'exemple als alumnes del grau d'animació i efectes visuals de La Salle-URL del que poden arribar a produir en el seu futur professional. "M'hauria agradat que la llum fos de debò, però al final la vam pintar", explica Felix Balbàs, director del grau, llicenciat en belles arts i expert en efectes visuals, mentre assenyala la part superior de la porta.

"Estem fent la figura humana perfecta, aquella que es pren com a model a l'hora de dissenyar. Volem

veure els volums de les parts del cos i així, a l'hora de passar-ho a 3D, no ens equivoquem tant", explica Roger Babià. Ell és un dels 64 alumnes del grau d'animació i efectes visuals que ha arrencat aquest curs en aquesta universitat catalana. Com ell, una seixantena de joves més s'intenten formar per obrir-se camí en una indústria que, segons el *Llibre blanc de l'animació a Espanya 2012* -encarregat per la federació que agrupa les productores del sector-, generarà més de 21.000 llocs de treball directes i indirectes a Espanya. L'aula és espaiosa, els alumnes entren i surten i miren de perfilar el seu ninot, una silueta feta amb filferros i on encasten una pasta blanquinosa similar a la plastilina.

"L'objectiu de l'assignatura és conèixer l'anatomia humana", explica el professor, que es mou per l'aula ajudant els alumnes en el seu exercici. "Avui estem treballant la caixa toràctica i la pelvis", afegeix. Els alumnes del grau combinen assignatures com aquesta, més artís-



Clients
Un 62% de les empreses de l'Estat exporten la seva feina a l'estranger

Estrès
En l'animació es treballa amb molta intensitat i un alt nivell d'exigència



tica, amb d'altres de més tècniques i teòriques. Sergio Jiménez, professor del grau, i CEO i fundador de l'empresa d'animació 3D Boutique 23, explica que "no existeix un tècnic no artista o un artista no tècnic". Per dedicar-se a l'animació i els efectes visuals calen totes dues formacions i sensibilitats. "L'artista ideal és Leonardo da Vinci -puntualitza Balbàs-, una persona que coneix la tècnica per expressar la seva creativitat".

Sense crisi

Els camps de l'arquitectura, les belles arts, l'enginyeria de telecomunicacions i la fotografia han nodrit un sector, el de l'animació, que segons explica Jiménez suposa el 8% de la facturació de la indústria audiovisual espanyola. El *Llibre blanc de l'animació a Espanya 2012* certifica que el 2011 el sector va generar un volum de negoci de 306 milions d'euros i pronostica que l'any vinent arribarà als 879 milions. "És un sector que ha resistit la crisi i que està en creixement", assegura Jiménez. L'estudi assenyala que unes 200

empreses treballen en l'animació i els efectes visuals a l'Estat, de les quals un 62% exporten la seva feina a l'estranger. Moltes de les seves feines aconsegueixen ressò internacional, amb personatges com els Minions (imatge 03), els efectes visuals de sèries com *Joc de trons* i pel·lícules com *Chico & Rita*.

La classe durarà gairebé tot el matí. Els alumnes s'embruten les mans, miren papers i es mouen en un entorn de taller tradicional que contrasta amb la sala d'ordinadors que hi ha més enllà de la porta de *Monstruos SA*. Allà la creativitat s'expressa a través de les màquines. "M'agrada molt l'animació japonesa i també els efectes visuals", afirma Pablo Velasco, sense deixar d'esculpir. Al seu costat, Cèlia Velázquez, una altra alumna, explica per què va triar aquesta formació i com li ha canviat la imatge que tenia del sector amb els estudis: "Ser animador és més un *hobby* que una feina. Però la carrera m'està fent adonar que el sector és més competitiu del que em pensava, perquè no hi ha diners per a tots els projectes".



Els alumnes primer treballen amb figures reals, després en 3D. PERE VIRGILI



Les xifres d'un sector que no ha notat la crisi

200

És la quantitat de productores i distribuïdores d'animació a l'Estat

La majoria estan situades a Barcelona i Madrid i treballen en productes diversos com ara l'animació 3D, els continguts educatius o les *smart TV*.

950

Són els projectes amb tècniques d'animació entre el 2012 i el 2018

Es calcula que més de la tercera part d'aquests projectes s'exportaran arreu del món, a més de 170 països.

21.000

Són els llocs de treball que el sector preveu generar l'any 2017

Les previsions són que el sector incrementi el nombre de treballadors de manera exponencial respecte a la xifra del 2011, quan donava feina a unes 8.600 persones.

Jiménez adverteix de la intensitat i l'alt nivell d'exigència amb què es treballa en l'animació. Per exemplificar-ho, recorre a un cas en què el director revisa un pla on apareixen núvols elaborats amb efectes visuals, un pla que s'havia repetit 500 vegades abans que arribés l'aprovació. Balbàs, que ha treballat en els efectes visuals de pel·lícules com *El Senyor dels Anells*, *Avatar* i algunes de *Harry Potter*, explica com és la immersió en aquests projectes: “És com si estiguessis fent apnea. Són moltes hores seguides treballant només en això. Però és una experiència molt divertida”.

Múltiples productes

Els professors expliquen que l'animació resulta una feina absorbent i competitiva, però animen els alumnes dibuixant-los un horitzó

ple de possibilitats per l'alta demanda i pel fet que l'animació ho impregna tot: pel·lícules, videojocs, publicitat, aplicacions de mòbil, les *smart TV* i fins i tot els productes educatius. “Les pel·lícules són el focus d'inspiració, però no el focus principal”, explica Jiménez. Té al davant alumnes il·lusionats amb la possibilitat d'integrar-se, quan acabin la formació, en un equip d'efectes visuals o animació 3D.



Balbàs assenyala en aquest sentit que l'equip ideal per treballar aquests productes està format per unes 30 persones, tot i que hi ha pel·lícules en què la xifra pot arribar a un miler. Cadascun dels integrants d'un grup d'animació en una pel·lícula pot cobrar entre 24.000 euros a l'any –perfil júnior– i 135.000 –els

treballadors més experimentats–, segons el director del grau de La Salle-URL. Això sí, puntualitza, són tarifes de fora d'Espanya. Les fases de la feina i les figures especialitzades que es necessitaran a l'equip seran molt diverses i aniran des de la confecció del guió narratiu i l'il·lustrat (*storyboard*) fins a la construcció de models 3D, la direcció de personatges, la creació dels paisatges o la correcció del color.

Supeditats a l'argument

La indústria que va néixer al mercat anglosaxó i que avui té com a referents empreses com Pixar i ILM, explica Jiménez, ha arribat a països de l'arc mediterrani, però també s'ha fet forta a l'Índia i en alguns enclavaments asiàtics. “A Espanya no és que hi hagi hagut una fuga de talents, és que hi ha hagut una estampida”, assegura Jiménez, que, malgrat tot, anima els alumnes a llançar-se a una indústria que va a l'alça. Es calcula que entre 2012 i 2018 s'hauran portat a terme 950 projectes que incloguin tècniques d'animació. Tot i que sovint els anima-

01 i 02. Alumnes del grau en animació i efectes visuals reben formació tècnica i artística que els servirà per convertir-se en animadors en la indústria audiovisual.

PERE VIRGILI

dors puguin aparèixer tancant els crèdits d'una pel·lícula, de vegades resulten imprescindibles. “Hi ha històries –subratlla Jiménez–, com *Avatar* i *El curiós cas de Benjamin Button*, que sense l'aportació dels efectes visuals no es podrien haver explicat”.

Tant Jiménez com Balbàs consideren que el sector està adquirint maduresa i que té una línia clara d'evolució cap al futur. “En alguns projectes s'abusa dels efectes visuals per sobre de la història. Però es tracta d'eines per explicar millor alguna cosa”, assenyala Jiménez. Tant aquest professor com Balbàs coincideixen en el diagnòstic que això passava sobretot fa uns anys i que cada vegada més s'utilitzen els efectes visuals i l'animació amb més criteri, a causa de la maduresa que està adquirint el sector. Per als pròxims anys, vaticina Balbàs, l'animació i els efectes visuals avançaran cap a la hibridació: “El cinema, el videojoc i l'animació estan convergint i s'estan convertint en el mateix producte. És cap on va el sector de l'entreteniment”.